

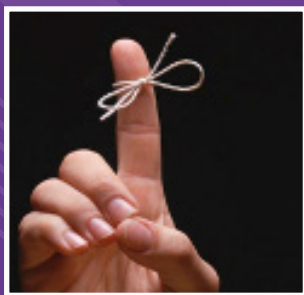
Atividade 7 – Resolução de Problemas

Habilidades priorizadas: Distinguir dados relevantes dos irrelevantes para formular novas questões; desenvolver pensamento antecipatório; demonstrar autodisciplina.

1. Contextualização – Âncoras sucessivas

Nesta última atividade da nossa lição sobre as “Âncoras”, iremos explorá-las como um “ponto de partida” no processo de resolução de problemas, desenvolvendo a noção de que uma âncora pode servir como uma base para o começo da construção de um caminho na direção da resolução do problema, uma âncora levando a outra âncora, sucessivamente.

O principal objetivo dessa primeira parte da atividade é discutir o fato de que uma âncora pode não resolver um problema imediatamente, mas pode levar a uma outra âncora, que por sua vez leva a outra, que pode eventualmente levar à solução do problema.



Quando uma pessoa perde a memória, recuperá-la é um processo complexo que geralmente envolve apoiar-se em pequenas lembranças (lapsos de informações) que desencadeiam outras. Um cheiro familiar pode levar à lembrança de uma situação específica (e assim por diante).

Assistiremos agora a um curto vídeo extraído do filme *Amnésia*. Nesse filme, o protagonista sofre de uma trágica perda de memória e ele não consegue reter novas lembranças. Uma estratégia mnemônica útil é utilizar âncoras como chaves para ajudar a lembrar de informações. Prepara a pipoca e junta o pessoal aí em casa para ver também!

Amnésia conta a história de Leonard, um homem que não consegue construir novas memórias devido a uma “amnésia anterógrada”. Essa condição rara prejudica a sua habilidade de armazenar novas lembranças enquanto ele tenta encontrar o assassino de sua esposa – a última coisa de que se lembra. Incapaz de armazenar na memória qualquer coisa que acontece no cotidiano (devido a essa rara condição), o personagem encontra maneiras diferentes de ajudar a si mesmo.



E aí, o que acharam? Comentem suas impressões e reflexões sobre a cena que assistiram usando a hashtag #MindLabEmFamília

ASSISTA O VÍDEO



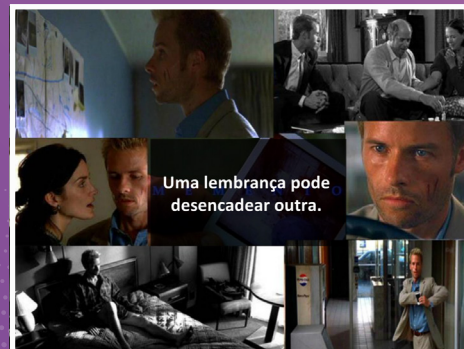
mlbr.com.br/amnesia

Vamos refletir?

O enredo do filme não é o nosso foco principal, mas sim um gatilho para o assunto “âncoras em situações da vida real”. O vídeo retrata a condição trágica em que o protagonista se encontra. Como Leonard poderia ajudar a si mesmo para lembrar das coisas do dia a dia que aconteciam com ele? Alguém pode continuar vivendo sem armazenar novas lembranças? Como?

Nesse filme, fica evidente que uma lembrança pode levar a outra lembrança, e a outra (e assim por diante). Aquelas lembranças são as âncoras de Leonard e o ajudam a solucionar seu peculiar problema de memória.

Utilizamos diferentes estratégias mnemônicas para lembrar das coisas. Uma delas é ancorar o que queremos lembrar a certas palavras ou objetos. Desta forma, podemos pensar em uma sala conhecida e ancorar tópicos que queremos recordar a objetos desta sala. Por exemplo, se queremos lembrar de um evento histórico, podemos dividir o evento em partes e mentalmente conectar cada parte a um objeto do quarto (a cama, a janela, o quadro etc.).



Outra forma do uso de âncoras na memorização é associar coisas que você quer lembrar a certas palavras ou letras e combiná-las em uma sentença que será lembrada com mais facilidade.

E você? Conta pra gente que âncoras vocês aí de casa usam como estratégia para lembrar das tarefas e atividades importantes do dia a dia? #MLemFamília

2. Jogo – Touch Down

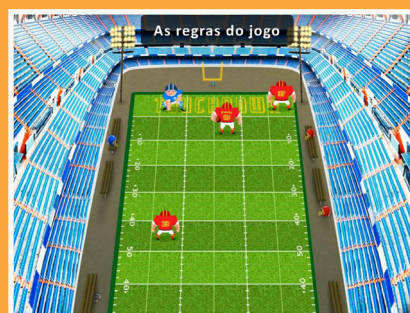


Hoje vamos conhecer um novo jogo chamado *Touchdown*, focado em resolução de problemas. Nele, há regras rigorosas que podem levar o jogador a um "beco sem saída", a partir do qual ele não pode continuar. Para evitar chegar a esses "becos sem saída", você vai precisar planejar seus movimentos com antecedência.

Objetivo: Trazer Paulo (o jogador com a bola para a zona final (última parte do campo) e marcar um Touchdown.

Regras do jogo:

1. Paulo se move para frente, para trás, para a esquerda ou para a direita.
2. Paulo só pode ser movido se ele puder chegar na Zona Final ou se estiver próximo a um jogador do seu time, movendo-se em sua direção e parando no quadrado adjacente (ao lado).
3. Como Paulo, todos os outros jogadores de ataque podem ser movidos para frente, para trás, para a esquerda ou para a direita.
4. Os jogadores de ataque só podem ser movidos para se aproximarem de Paulo, de outros jogadores de defesa (jogadores azuis) ou de ataque (jogadores vermelhos).
5. Quando um jogador de ataque se aproxima de um único jogador de defesa (azul), ele empurra esse jogador até a borda do campo ou até que eles encontrem outro jogador.
6. Jogadores de defesa não podem ser movidos diretamente. Eles movem-se apenas quando os jogadores de ataque os empurram.



Habilidades priorizadas no jogo:

- Utilizar o raciocínio hipotético-dedutivo para desenvolver questões apropriadas, propor e provar hipóteses;
- Aceitar as experiências como situações de aprendizagem e oportunidade de crescimento pessoal;
- Comunicar-se considerando não só as suas percepções e necessidades, mas também as do grupo.

Vamos conferir as regras?

Duas situações rápidas para conferirmos as regras antes de jogar: nas cenas abaixo, quais jogadores podem ser movidos em quais direções?



Respostas:

1. O jogador 10 pode ser movido em direção ao jogador 23. O jogador 23 pode ser movido em direção ao jogador 10 e em direção ao jogador 37. O jogador 37 pode ser movido em direção ao jogador 23.
2. Somente o jogador 37 pode ser movido (o jogador de defesa, azul, será empurrado para a esquerda). O jogador de ataque (vermelho) empurra o jogador de defesa (azul) até o fim do tabuleiro e pára no quadrado adjacente.

Vamos jogar!

Jogando no Portal: para jogar on-line, acesse o portal de jogos arenas.mindlab.net utilizando o navegador Internet Explorer.

Jogando fora do Portal: no final dessa atividade, deixamos 5 cartas-desafio para você se exercitar off-line utilizando lápis e borracha ou algo que possa substituir os personagens do jogo. **Bom jogo!**



mlbr.com.br/arenaml

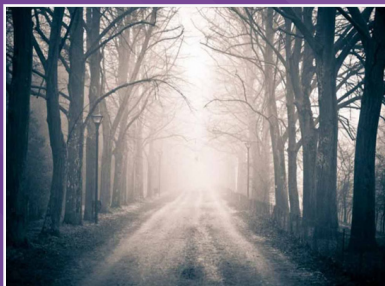
Refletindo sobre o jogo:

E aí, se divertiram jogando? Esperamos que sim! Queremos saber como foi sua experiência com o jogo, por isso, aí vão algumas questões para refletir:

1. Você considerou usar o botão "VOLTAR"? Por quê?
2. Você acha que todos os movimentos deste jogo são decisivos? Existem movimentos que não impactam na solução? (Você pode comparar este jogo com o "Move it". Nesse jogo, todos os movimentos são imprescindíveis?).
3. Você planejou mais de um movimento ou está decidindo suas ações uma por vez?

3. Enigma das Âncoras

Esta parte apresenta três opções de enigmas para você e sua família resolverem em conjunto aplicando a ferramenta “Âncoras” para chegar à solução dos problemas. A chave para solucionar esses enigmas é cooperação. Vocês devem se fazer perguntas e cada resposta será como uma âncora que os levará, dica a dica, em direção à resolução.



O objetivo é que percebam que nem sempre conseguimos descobrir uma solução imediatamente, por meio de uma única âncora. Algumas vezes, uma âncora leva a outra âncora, e a outra, sucessivamente, até que finalmente alcançamos a solução.

Os três enigmas devem ser tratados da mesma maneira: leiam o pequeno mistério e façam quantas perguntas quiserem para solucioná-lo. Revisem os fatos que já sabem para clarear suas ideias, levantar suas hipóteses e escolher perguntas pertinentes, cooperando uns com os outros. Uma resposta pode levar à formulação de outras perguntas. Isso, na verdade, é uma demonstração da aplicação da ferramenta “Âncoras”. Ao final, colocamos as soluções para vocês conferirem. Divirtam-se!

1. O Mistério do Homem de Preto

O Mistério do Homem de Preto

Um homem negro vestido totalmente de preto, usando uma máscara preta, está parado em um cruzamento em uma cidade totalmente pintada de preto. Há uma queda de energia e não há luz elétrica funcionando na cidade. Há uma lua no céu. Um carro preto com os faróis desligados dirige em sua direção, mas desvia a tempo e não o acerta.

Você pode explicar por quê?



Solução Voltar ao menu

2. O Mistério da Falência

O Mistério da Falência

Um homem em seu carro parou quando chegou a um hotel, quando percebeu que estava falido.

Por quê?



Solução Voltar ao Menu

3. O Mistério de Romeu e Julieta

O Mistério de Romeu e Julieta

Romeu e Julieta foram encontrados sem vida em uma poça de água, com vidro quebrado ao redor deles em uma sala trancada no 29º andar. O quarto estava em silêncio, exceto pelo uivo do vento soprando nas cortinas na janela acima da mesa. Além da mesa e dos corpos inertes, não havia mais nada no quarto.

Como Romeu e Julieta morreram?



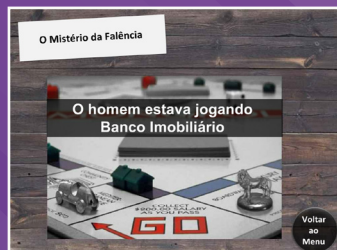
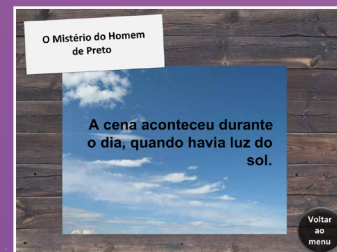
Solução Voltar ao Menu

E aí, como foi? Descobriram? Comente com a sua turma:

Que âncoras vocês usaram para solucionar cada enigma? Que tipo de problemas vocês se sentem mais preparados para enfrentar utilizando as habilidades que desenvolveram e as estratégias que estudaram até o momento? Compartilha com a gente! #MindLabFamily

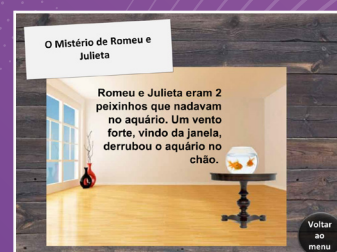
Resultados:

1. O Mistério do Homem de Preto: A solução é bem simples: é dia e há luz do sol. Note que, apesar da cidade ser descrita como pintada de preto, ninguém disse que era noite.



2. O Mistério da Falência: A solução é surpreendente! Há uma versão do jogo Banco Imobiliário em que os pinos são automóveis. O homem estava jogando Banco Imobiliário e sua última jogada foi parar o seu pino (um carro de brinquedo) na casa com um hotel. Como ele não tinha dinheiro suficiente para pagar o hotel, ele faliu e perdeu o jogo. Talvez você tenha demorado um pouco para perceber que a situação não era real, que se tratava de um jogo.

3. O Mistério de Romeu e Julieta: A solução também é surpreendente! Romeu e Julieta não são humanos, são peixes. O aquário caiu e quebrou no chão, e foi assim que eles morreram. Pode demorar para perceber que Romeu e Julieta não são humanos.



Desafios – Touch Down

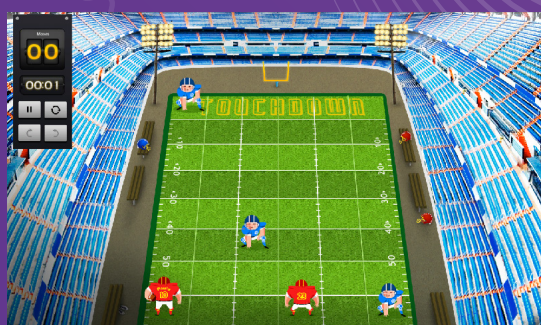
1.



2.



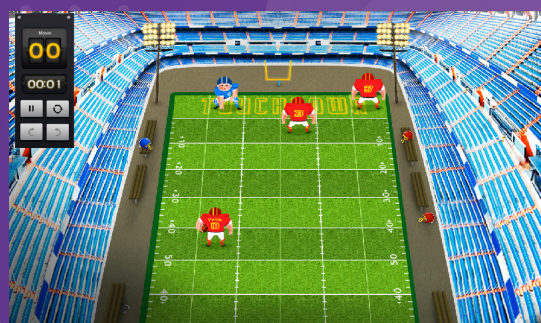
3.



4.

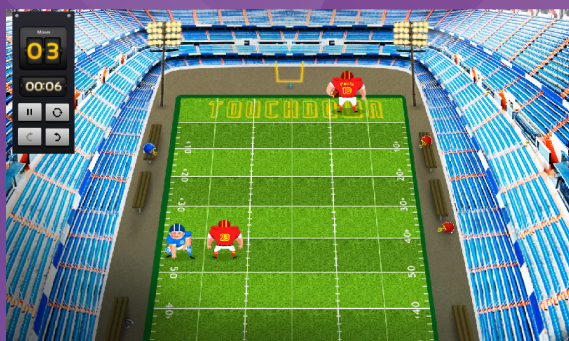


5.



Gabarito

1.



2.



3.



4.



5.

